Aide de jeu

Le Rejeton d'Azathoth

L'Appel de CTHULHU©

Éditions Sans-Détour



Howard Phillips Lovecraft

Auteur
Érudit
Gentleman

Né en 1890
Décédé en 1937

Édition américaine

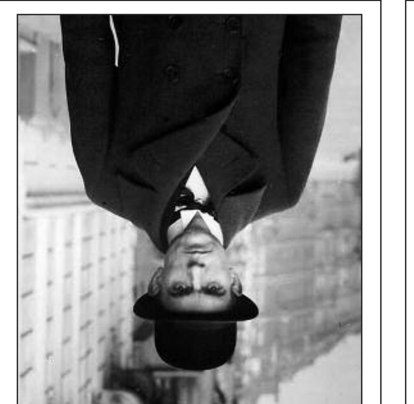
Titre original : Spawn of Azathoth
Auteur : Keith Herbert, avec des textes supplémentaires de Sandy Petersen, Lynn Willis, David Conyers, Don Coatar, Jeff Carey et Steve Hatherley
Relectures : Brian Courtemanche et Matt Helms
Illustration de couverture : Tom Sullivan
Illustrations intérieures : Kevin Ramos, Michel Mislet, Andy Hopp et Paul Carrick
Cartes et plans : David Conyers, Carolyn Schultz
Maquette et production : David Mitchell, Charlie Krank, Pegasus Spiele
Testeurs : Lowell Anderson, Erik Herber, Sharon Herber, Gerald Wagner, Joe Coughlan, Sean Coughlan, Harry A. Robson V, Kurt Klein,Mike Klein, Bruce Martin, Mark Moellering, Jason Morningstar, Mark Witczak, et quelques autres don't les noms se sont perdus dans les brumes de l'histoire.
L'équipe de Chaosium : Lynn Willis, Charlie Krank, Dustin Wright, Fergie et quelques autres curieux

Pour la version française

Traduction : Valérie Florentin et Guilhem Arbaret
Textes additionnels et mise à jour : David « Carter » Vial
Recherche iconographique & relecture : Lisette Hanrion
Couverture & Ecran : Marc Simonetti
Illustrations intérieures : Loïc Muzy
Direction éditoriale & Mise en page : Christian Grussi

Imprimé en Allemagne par Westermann Druck Zwickau GmbH
ISBN : 978-2-917994-65-8 Édition et dépôt légal : août 2013

www.Sans-DEtour.com



Emmet Baxter

Emmet Baxter

Fils aîné de Philip
et homme d'affaire occupé

(Neutre)

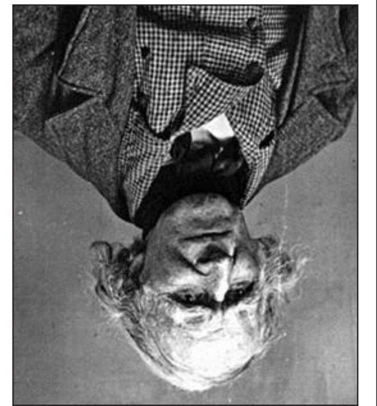
Valeurs dérivées
Impact 0
Points de Vie 11
Santé Mentale 35

Compétence spécifique
Administration & économie 85%

Compétences (sélection)
Négociation 75%
Persuasion 60%
Sciences humaines : Droit 25 %

Informations / pistes
Coupures de presse

Rejeton Page 71



Julian Baxter

Julian Baxter

Frère aîné de Philip Baxter

(Indépendant/Neutre)

Valeurs dérivées
Impact -2
Points de Vie 08
Santé Mentale 65

Compétences (sélection)
Bibliothèque 95%
Psychologie 85%

Informations / pistes
Tentative de suicide, drogue des rêves
Emmet Baxter

Rejeton Page 62



Angela Vincenzo

Angela Vincenzo

Gouvernante éplorée de Philip Baxter

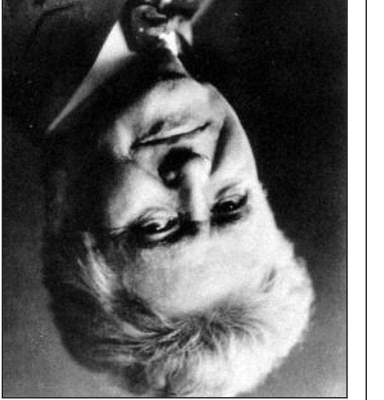
(Allié)

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de Vie 9
Santé Mentale 62

Compétence spécifique
Cuisine 75%

Informations / pistes
Morsure d'araignée de Cynthia, caisse de noix de coco envoyée par Cynthia

Rejeton Page 54



Juge Mortimer Braddock

Juge Mortimer Braddock

Ami d'enfance de Philip Baxter
et exécuteur testamentaire

(Neutre)

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 16
Santé Mentale 65

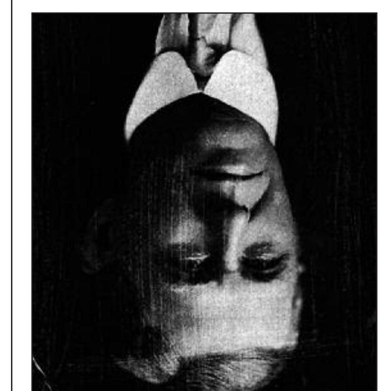
Compétence spécifique
Droit 99%

Compétences (sélection)
Baratin 75%
Bibliothèque 95%
Crédit 75%
Persuasion 85%

Combat (sélection)
Fusil cal. 20 / 55% / Dégâts 2D6

Informations / pistes
Nombreux documents contenus dans son cabinet : arrestation d'Emmet Baxter, procès de Colin Baxter (cambriolage), achat d'un terrain dans le Montana et construction d'un observatoire…

Rejeton Page 64



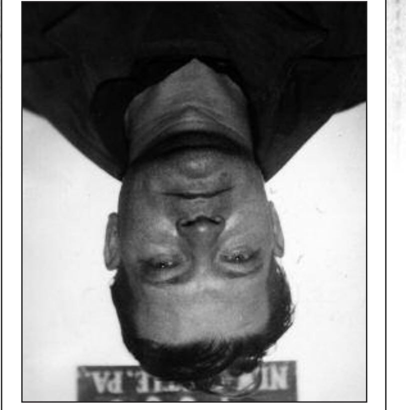
Philip Baxter

Philip Baxter

Professeur d'archéologie
à l'université de Providence

(décédé)

Rejeton Page 32



Trevor Sullivan

Trevor Sullivan

Mafieux, cogneur

(Ennemi)

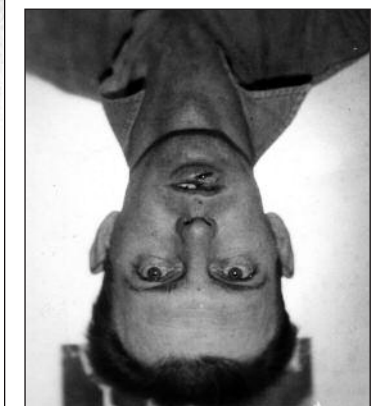
Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 14
Santé Mentale 45

Compétences (sélection)
Athlétisme 75%
Vigilance 60%

Combat (sélection)
Revolver cal. 38 65% / Dégâts 1D10
Corps à corps 60% / Dégâts 1D3+2

Informations / pistes
Danny Walsh

Rejeton Page 71



Shane Monterey

Shane Monterey

Mafieux, joueur au couteau

(Ennemi)

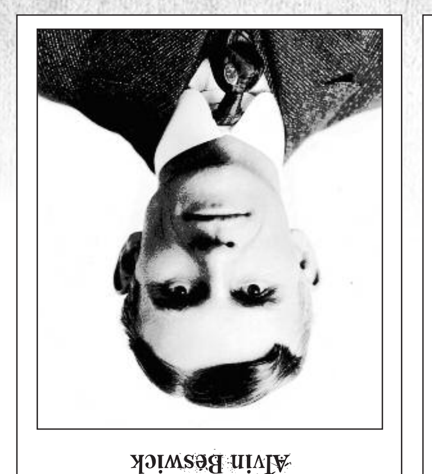
Valeurs dérivées
Impact +1
Points de Vie 12
Santé Mentale 55

Compétences (sélection)
Discrétion 70%
Se cacher 55%
Trouver Objet Caché 45%

Combat (sélection)
Couteau 65% / Dégâts 1D4+1

Informations / pistes
Danny Walsh

Rejeton Page 71



Alvin Beswick

Alvin Beswick

Croque-mort sans scrupules

(Neutre)

Valeurs dérivées
Impact 2
Points de Vie 13
Santé Mentale 40

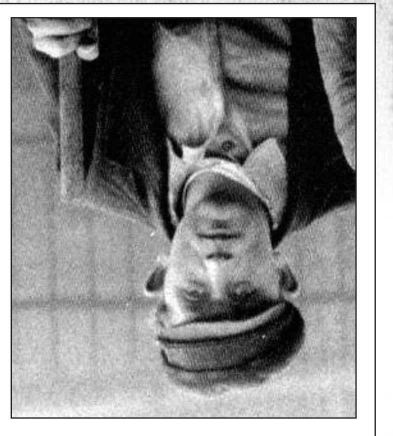
Compétence spécifique
Métier : Thanatopraxie 80%

Compétences (sélection)
Conduite 55%

Combat (sélection)
Scalpel 60% / Dégâts 1D4
Revolver cal. 32 20% / Dégâts 1D8

Informations / pistes
Trafic de cadavres frais, mafia irlandaise (optionnelle)

Rejeton Page 70



Matthew White

Matthew White

Compagnon muet de Julian
et rêveur sans relâche

(Allié)

Valeurs dérivées
Impact +3
Points de Vie 18
Santé Mentale 85

Compétence spécifique
Rêver 85 %

Compétences (sélection)
Savoir Onirique 55%
Athlétisme 70%
Vigilance 95%
Métier : Valet 60%

Combat (sélection)
Bagarre 85% / Dégâts 1D3+3
Épée et bouclier* 80% / Dégâts 1D8+4
* *Dans les Contrées du rêve*

Informations / pistes
Contrées du rêve
Alvin Beswick

Rejeton Page 63

Silas Patterson

Silas Patterson

Anthropologue adepte du cannibalisme ;
responsable du décès de Philip Baxter.

(Indépendant/Neutre)

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de Vie 13
Santé Mentale 6

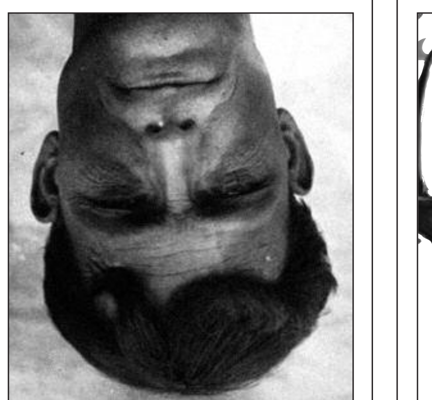
Compétence spécifique
Sciences humaines : Anthropologie 80%

Compétences (sélection)
Persuasion 55%
Psychologie 35%
Trouver Objet Caché 65%
Vigilance 35%

Combat (sélection)
Poignard 30% / Dégâts 1D4+2

Informations / pistes
Le peuple Tcho-Tcho, le culte d'Atlach-Nacha, Cynthia Baxter impliquée dans le décès de son père .

Rejeton Page 66



Hank Buffington

Hank Buffington

Propriétaire du magasin général

(Allié)

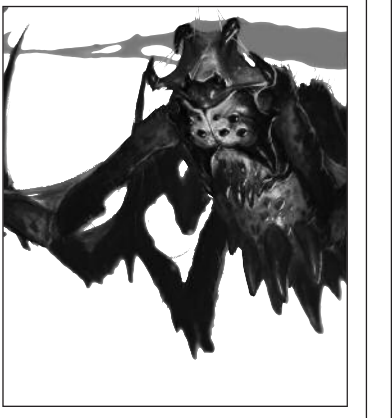
Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 13
Santé Mentale 55

Compétences (sélection)
Jeu : Dames 90%
Négociation 60%
Psychologie 45%

Combat (sélection)
Bagarre 55% / Dégâts 1D3+2
Carabine cal. 30 65% / Dégâts 2D6
Fusil de chasse cal. 16 60% / Dégâts 2D6+2

Informations / pistes
Astronomes russes, étranges lueurs dans le ciel, les sasquatchs, Sylvia Englund

Rejeton Page 91



L'araignée préhistorique

L'araignée préhistorique

Tueuse ressuscitée du mésozoïque

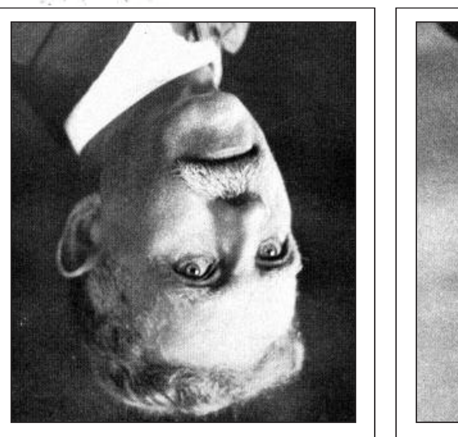
(Ennemi)

Valeurs dérivées
Impact -3
Points de vie 02
Mouvement 6

Compétences (sélection)
Athlétisme* 60%
Vigilance 80%
**Peut faire des bonds de 1,80m*

Combat (sélection)
Morsure 80% / Dégâts : venin (**Virulence** 20)

Rejeton Page 61



Harold Englehardt

Harold Englehardt

Administrateur de l'Université Brown

(Allié)

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de Vie 10
Santé Mentale 60

Compétences (sélection)
Droit 60%
Histoire 75%

Informations / pistes
Retraite anticipée de Patterson suite à des vols de singes

Rejeton Page 73

Docteur Walters

Docteur Walters

Médecin personnel de Philip Baxter

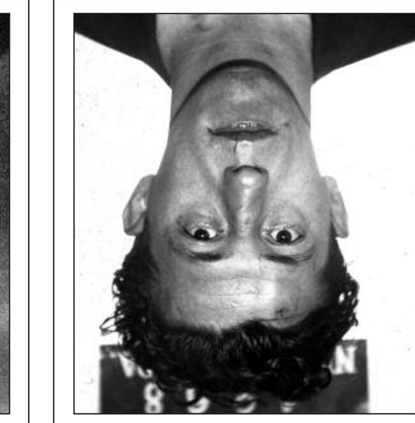
(Neutre)

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de Vie 10
Santé Mentale 50

Compétence spécifique
Médecine 70%

Informations / pistes
Morsure d'araignée de Cynthia Baxter, tentative de suicide de Julian Baxter, décès de Philip Baxter.

Rejeton Page 72



Michael O'Leary

Michael O'Leary

Mafieux, gros chauve

(Ennemi)

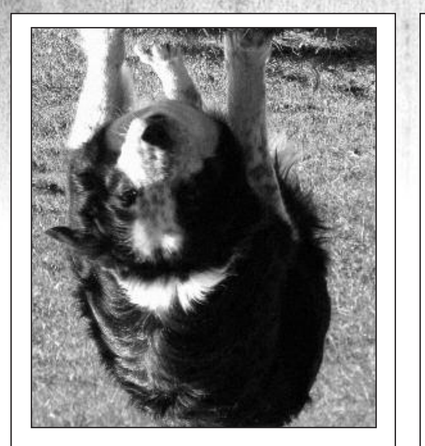
Valeurs dérivées
Impact +1
Points de Vie 11
Santé Mentale 40

Compétences (sélection)
Conduite 45%

Combat (sélection)
Canon scié 40 % / Dégâts 4D6

Informations / pistes
Danny Walsh

Rejeton Page 71



Jules

Jules

Chien de Sylvia

(Neutre)

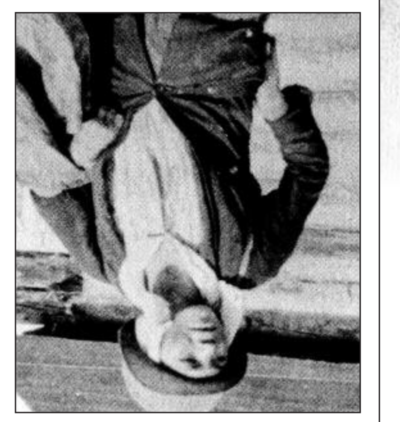
Valeurs dérivées
Impact -1D4
Points de Vie 8
Mouvement 12

Compétences (sélection)
Écouter 75%
Sentir quelque chose d'intéressant 90%

Combat (sélection)
Morsure 30% / Dégâts 1D6-1D4



Rejeton Page 100



Sylvia Englund

Sylvia Englund

Ranchero et amie des sasquatchs

(Neutre)

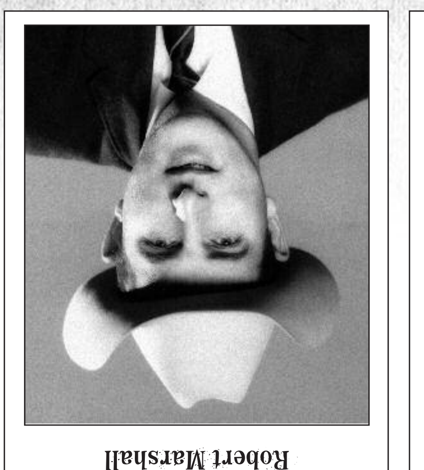
Valeurs dérivées
Impact +0
Points de vie 12
Santé Mentale 70

Compétences (sélection)
Équitation 75%
Pister 70%
Premiers soins 60%
Histoire naturelle 35%
Trouver Objet Caché 55%

Combat (sélection)
Fusil cal. 12 65% / Dégâts 4D6

Informations / pistes
Les sasquatchs

Rejeton Page 101



Robert Marshall

Robert Marshall

Vétéran du Service des Parcs (décédé)

(Neutre)

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 16
Santé Mentale 70

Compétence spécifique
Pister 95%

Compétences (sélection)
Athlétisme 80%
Discrétion 80%
Écouter 85%
Orientation 85%

Combat (sélection)
Bagarre 80% / Dégâts 1D3+2
Couteau de chasse 75% / Dégâts 1D6+2
Revolver cal. 45 75% / Dégâts 1D10+2
Carabine à levier cal. 30 85% / Dégâts 2D6

Informations / pistes
Les sasquatchs

Rejeton Page 98

Vassily Kalyetka

Vassily Kalyetka

Serviteur héréditaire des Passelov

(Allié)

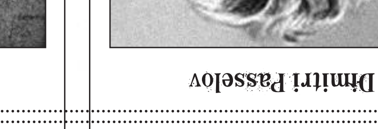
Valeurs dérivées
Impact +2
Points de vie 16
Santé Mentale 40

Compétences (sélection)
Athlétisme 70%
Photographie 40%
Écouter 50%

Combat (sélection)
Bagarre 80% / Dégâts 1D4+2
Mitraillette Thompson 55% / Dégâts 1D10+2
Fusil à chevrotine cal. 12 60% / Dégâts 4D6

Informations / pistes
Père fantôme

Rejeton Page 95



Dimitri Passelov



Dimitri Passelov

Astronome et noble russe en exil

(Allié)

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de vie 12
Santé Mentale 50

Compétence spécifique
Sciences formelles : Astronomie 95%

Compétences (sélection)
Bricolage 50%
Photographie 80%
Persuasion 60%
Psychologie 25%

Combat (sélection)
Rapière 80% / Dégâts 1D6+3
Pistolet Luger 70% / Dégâts 1D10
Mitraillette Thompson 65% / Dégâts 1D10+2

Informations / pistes
Journal de Raspoutine, Némésis

Rejeton Page 94



Père Fantôme

Père Fantôme

Agent magie d'Eibon

(Neutre)

Informations / pistes
Némésis, les Mi-Gos

Rejeton Page 15 & 108



Ouvrier Mi-Go

Ouvrier Mi-Go (X2)

(Ennemi)

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	16
Mouvement 6/8 (Vol)	

Protection : Aucune, mais les armes pouvant empaler infligent que des dégâts minimums.

Compétences (sélection)

Écouter	65 %
Trouver Objet Caché	60 %
Vigilance	40 %

Combat (sélection)
Pinces (x2) 30% / Dégâts 1D6+4 + agripper
Pistolet-crochet 40% / Dégâts 2D6

Perte de SAN : voir un Mi-Go coûte 0/1D6 points de SAN.

Rejeton Page 106



Guerrier Mi-Go

Guerrier Mi-Go

(Ennemi)

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Mouvement 6/8 (Vol)	

Protection : Aucune, mais les armes pouvant empaler infligent que des dégâts minimums.

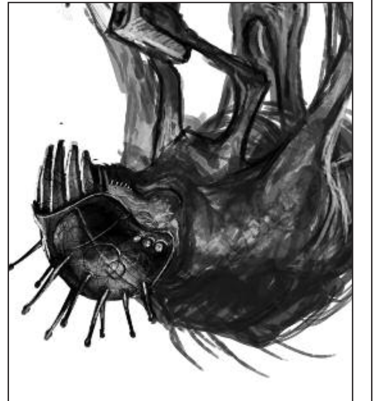
Compétences (sélection)

Écouter	65 %
Trouver Objet Caché	60 %
Vigilance	60 %

Combat (sélection)
Pinces (x2) 40% / Dégâts 1D6+2 + agripper
Pistolet-crochet 75% / Dégâts 2D6

Perte de SAN : voir un Mi-Go coûte 0/1D6 points de SAN.

Rejeton Page 104



Scientifique Mi-Go

Scientifique Mi-Go

(Ennemi)

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10
Mouvement 6/8 (Vol)	

Protection : Aucune, mais les armes pouvant empaler infligent que des dégâts minimums.

Compétence spécifique

Sciences formelles	95 %

Compétences (sélection)

Écouter	25 %
Médecine	70 %
Métier Chirurgie	95 %
Trouver Objet Caché	30 %
Vigilance	40 %

Combat (sélection)
Pinces (x2) 30% / Dégâts 1D6 + agripper
Pistolet-crochet 45% / Dégâts 2D6

Perte de SAN : voir un Mi-Go coûte 0/1D6 points de SAN.

Rejeton Page 105

Sasquatchs

Sasquatchs (x7)

Les créatures des montagnes
(Neutre)

Valeurs dérivées

Impact	+6/+3/+6/+3/+2/-2/-2
Points de Vie	20/20/19/16/13/9/9
Mouvement	8

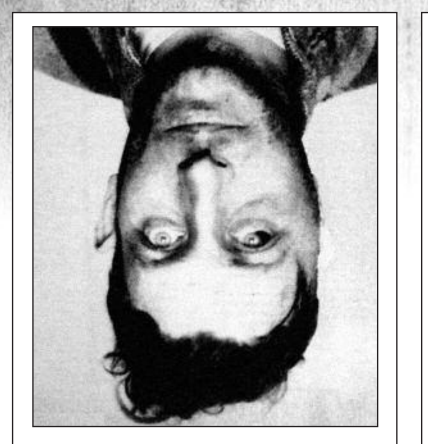
Compétences (sélection)

Athlétisme (escalade, saut)	70%
Discrétion	65%
Se cacher	75%
Sentir	60%
Trouver Objet Caché	55%

Combat (sélection)
Bagarre (poings) 80% / Dégâts 1D3+Impact

Perte de SAN : 0/1D8 points de Santé Mentale

Rejeton Page 103



Del (Delbert) Korsky

Del (Delbert) Korsky

Frère cadet de Maynard Korsky

(Ennemi)

Valeurs dérivées
Impact +4
Points de Vie 17
Santé Mentale 0

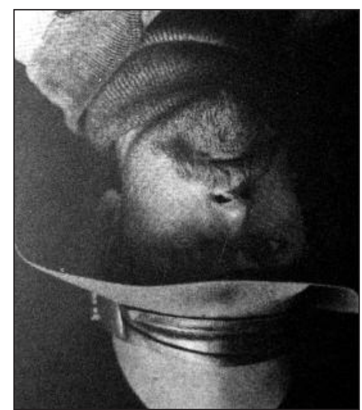
Compétences (sélection)

Athlétisme	80 %
Discrétion	80 %
Dissimulation	85 %
Écouter	55 %
Se cacher	90 %
Trouver Objet Caché	85 %

Combat (sélection)
Bbagarre 75 % / Dégâts 1D3 +4
Ffusil de chasse cal. 1280 % / Dégâts 4D6 / 2D6 / 1D6
Couteau de chasse55 % / Dégâts 1D6 + 4

Informations / pistes
Culte de cannibales

Rejeton Page 125



Maynard Korsky

Maynard Korsky

Propriétaire de la ferme d'alligators

(Ennemi)

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 16
Santé Mentale 0

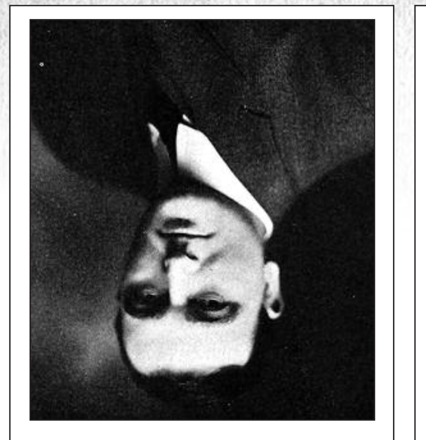
Compétences (sélection)

Athlétisme	70 %
Discrétion	65 %
Dissimulation	85 %
Écouter	75 %
Pister	75 %
Se cacher	85 %

Combat (sélection)
Bagarre 80 % / Dégâts 1D3 +2
Fusil de chasse cal. 12 65 % / Dégâts 4D6 / 2D6 / 1D6
Couteau de chasse 45 % / Dégâts 1D6 + 2

Informations / pistes
Culte de cannibales

Rejeton Page 125



Morris Packard

Morris Packard

Inspecteur et chef intérimaire de la police

(Ennemi)

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 15
Santé Mentale 0

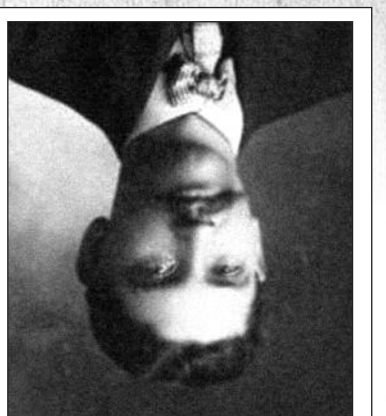
Compétences (sélection)

Athlétisme	60 %
Discrétion	80 %
Persuasion	45 %
Psychologie	55 %
Se cacher	80 %
Trouver Objet Caché	85 %

Combat (sélection)
Bagarre 85 % / Dégâts 1D3 +2
Revolver cal. 38 75 % / Dégâts 1D10

Informations / pistes
Culte de cannibales

Rejeton Page 124



William Thorton

William Thorton

Fils de la mère Thorton et propriétaire d'un studio de photographie.

(Ennemi)

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 12
Santé Mentale 0

Compétence spécifique
Photographie 65%

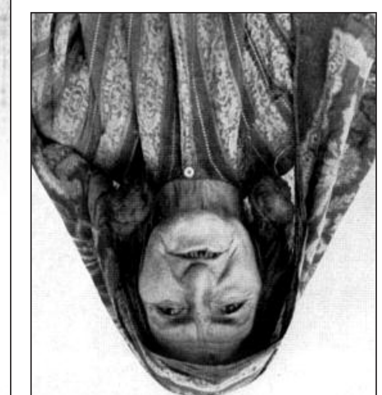
Compétences (sélection)

Athlétisme	35 %
Se cacher	30 %
Trouver Objet Caché	25 %

Combat (sélection)
Bagarre 55 %/ Dégâts 1D3
Couteau de boucher* 30 % / Dégâts 1D6
Fusil de chasse cal. 20 30 % / Dégâts 2D6 / 1D6 / 1D3

Informations / pistes
Culte de cannibales, films du rituel du culte dans sa boutique

Rejeton Page 124



Mère Edna May Thorton

Mère Edna May Thorton

Chef du culte cannibale et goule naissante

(Ennemi)

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 11
Santé Mentale 0

Compétences (sélection)

Athlétisme	75 %
Discrétion	75 %
Écouter	35 %
Se cacher	30 %
Trouver Objet Caché	55 %

Combat (sélection)
Griffes 30 % / Dégâts 1D6
Morsure 25 % / Dégâts 1D6
Armes à feu : revolver cal. 32 20 % / Dégâts 1D8

Perte de SAN : Voir la mère Thorton sans son voile provoque une perte de 0/1D4 points.

Sorts
Flétrissement, Liens gris, Terrible Malédiction d'Azathoth

Informations / pistes
Culte de cannibales

Rejeton Page 124



Esmeralda Pascal

Esmeralda Pascal

Belle fille

(Allié)

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 12
Santé Mentale 65

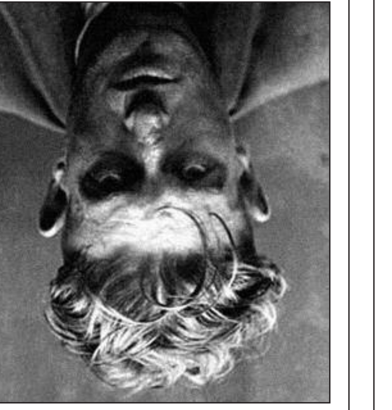
Compétences (sélection)

Athlétisme	50 %
Baratin	65 %
Discrétion	55 %
Métier : chanteuse	35 %
Se cacher	60 %

Combat (sélection)
Bagarre 40 % / Dégâts 1D3
Chaussures à talons50 % / Dégâts 1D3-1

Informations / pistes
Meurtriers du Père Garcia

Rejeton Page 130



Billy Wolff

Billy Wolff

Camarade de Colin

(Allié)

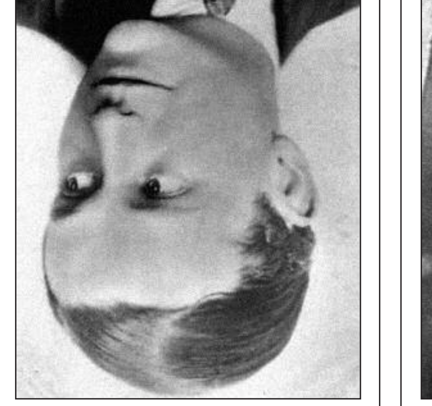
Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 16
Santé Mentale 33

Compétences (sélection)

Métier	
- électricité	25 %
- mécanique	50 %
Navigation	55 %
Plongée sous-marine	55 %

Combat (sélection)
Bagarre 85 % / Dégâts 1D3 +2
Couteau à cran d'arrêt* 85 % / Dégâts 1D4+2

Rejeton Page 129



Colin Baxter

Colin Baxter

Héritier dans la dèche

(Allié)

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 15
Santé Mentale 70

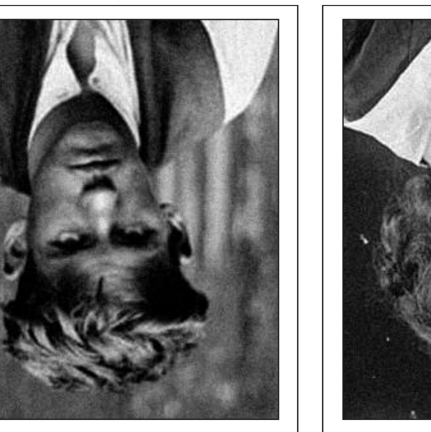
Compétences (sélection)

Athlétisme	85 %
Métier	
- électricité	85 %
- mécanique	90 %
Plongée sous-marine	65 %
Océanographie 60 %	

Combat (sélection)
Bagarre 85 % / Dégâts 1D3 +2

Informations / pistes
Chasse au trésor

Rejeton Page 128



Kenny Durham

Kenny Durham

Ouvrier à la ferme d'alligators

(Ennemi)

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 14
Santé Mentale 0

Compétences (sélection)

Athlétisme	75 %
Discrétion	50 %
Écouter	55 %
Se cacher 9	0 %
Trouver Objet Caché	55 %

Combat (sélection)
Fusil cal. 22 65 % / Dégâts 1D6 + 2

Informations / pistes
Culte de cannibales

Rejeton Page 125

Mona Durham

Mona Durham

Serveuse en chef au Café San Marcos

(Ennemi)

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 11
Santé Mentale 0

Compétences (sélection)

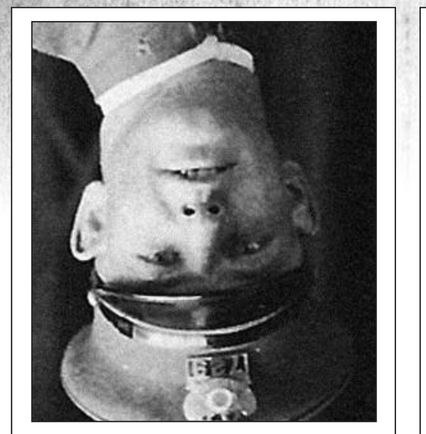
Écouter	45 %
Pickpocket	45 %
Psychologie	55 %
Se cacher	65 %
Trouver Objet Caché	45 %

Combat (sélection)
Bbagarre 30 % / Dégâts 1D6
Revolver cal. 25 25 % / Dégâts 1D6

Sortilèges
Flétrissement, Liens gris,
Terrible Malédiction d'Azathoth

Informations / pistes
Culte de cannibales

Rejeton Page 125



George Packard

George Packard

Policier, neveu de Morris Packard

(Neutre)



Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 15
Santé Mentale 45

Compétences (sélection)
Athlétisme 45 %
Se cacher 45 %
Trouver Objet Caché 35 %

Combat (sélection)
Matraque 65 % / Dégâts 1D6 + 1D4
Bagarre 60 % / Dégâts 1D3 + 1D4
Revolver cal. 38 30 % / Dégâts 1D10

Informations / pistes
Lieu de réunion du culte cannibale

Rejeton Page 143



Sheila Winslow

Sheila Winslow

Journaliste ambitieuse

(Alliée)

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 11
Santé Mentale 65

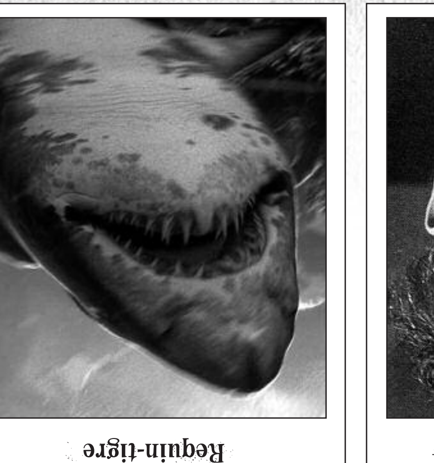
Compétence spécifique
Dénicher une histoire 60 %

Compétences (sélection)
Athlétisme 50 %
Baratin 60 %
Flirter 75 %
Psychologie 60 %

Combat (sélection)
Revolver cal. 32 45 % / Dégâts 1D8

Informations / pistes
Eli Simpson

Rejeton Page 141



Requin-tigre

Requin-tigre

(Ennemi)

Valeurs dérivées
Impact +2D6
Points de Vie 26
Mouvement 12
Armure : 3 points de peau

Compétences (sélection)
Sentir le sang 95%

Combat (sélection)
Morsure 80% / Dégâts 1D8+2D6

Rejeton Page 117

Le père Jorge Garcia

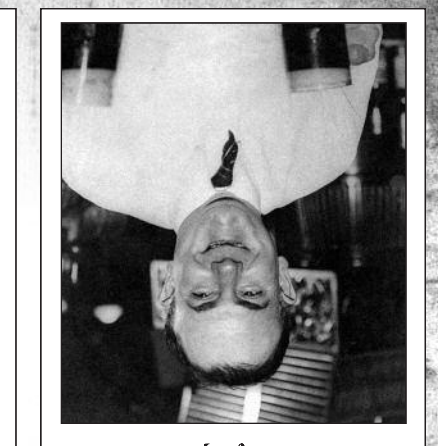
Le père Jorge Garcia

Assassiné par Maynard et Del Korsky

(Allié)

Informations / pistes
Chasse au trésor, culte de cannibales

Rejeton Page 129



Harry Spitz

Harry Spitz

Propriétaire d'un bar clandestin

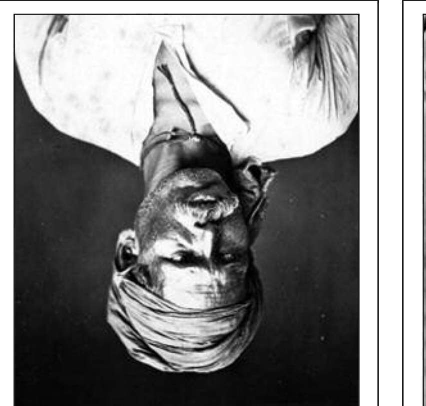
(Neutre)

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 10
Santé Mentale 25

Compétences (sélection)
Baratin 60 %
Écouter 40 %
Négociation 30 %
Persuasion 25 %

Combat (sélection)
Bbatte de baseball* 45 % / Dégâts spéciaux 1D6

Rejeton Page 131



Mahbub

Mahbub

Guide indien

(Neutre)

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 13
Santé Mentale 40

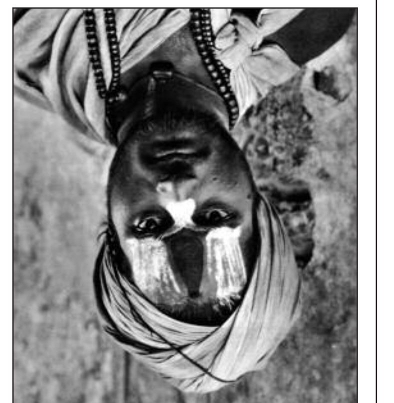
Compétences (sélection)

Athlétisme	45 %
Discrétion	45 %
Orientation	55 %
Se cacher	55 %
Trouver Objet Caché	55 %

Combat (sélection)
Couteau de bouche85 % / Dégâts 1D6 + 2

Informations / pistes
RAS

Rejeton Page 175



Sikander

Sikander

Guide indien

(Neutre)

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 11
Santé Mentale 45

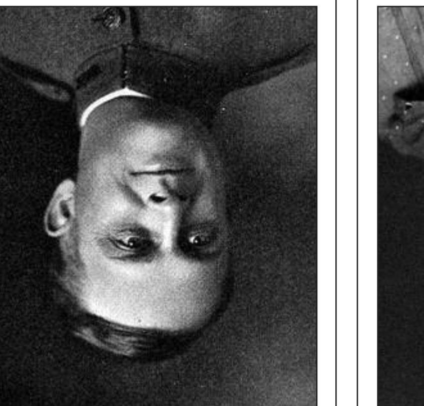
Compétences (sélection)

Athlétisme	60 %
Discrétion	55 %
Écouter	45 %
Orientation	50 %
Se cacher	35 %
Trouver Objet Caché	55 %

Combat (sélection)
Couteau de boucher 45 % / Dégâts 1D6

Informations / pistes
RAS

Rejeton Page 174



Ltt-col. Michael Lloyd Ferrar

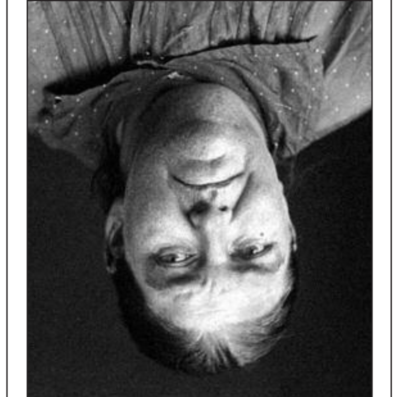
Ltt-col. Michael Lloyd Ferrar

Commissaire des Iles Andamans

(Allié)

Informations / pistes
Fournit les guides Sikander et Mahbub

Rejeton Page 174



Cynthia Baxter

Cynthia Baxter

Secrète adoratrice d'Atlach-Nacha

(Ennemie)

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 15
Santé Mentale 0

Compétences (sélection)

Athlétisme	40 %
Sciences de la vie	
- botanique	35 %
- pharmacologie	65 %
Se cacher	60 %

Combat (sélection)
Couteau 35 % / Dégâts 1D6+2

Sortilèges
Terrible Malédiction d'Azathoth

Informations / pistes
Prêtre Kshiram

Rejeton Page 173



Eli Simpson

Eli Simpson

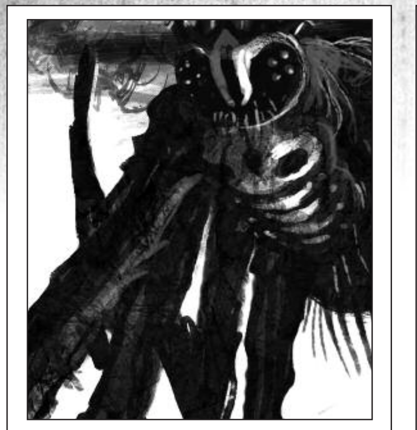
Ancien employé de la ferme des alligators

(Allié)

Informations / pistes
Pied humain trouvé dans un bassin

Rejeton Page 147





Atlach-Nacha

Atlach-Nacha

Grand Ancien, dieu-araignée

(Ennemi)

Valeurs dérivées
Impact +2D6
Points de Vie 50
Armure : 12 points de chitine et de fourrure. Si ses Points de Vie tombent à zéro, il fuit vers une caverne secrète le temps de guérir.

Combat (sélection)
Morsure 60 %
Pénètre toute armure et injecte un venin paralysant de VIR 35
Lancer une toile 80 %
La cible est prise dans une toile de FOR 30

Perte de SAN 1/1D10 points de SAN pour avoir vu Atlach-Nacha.

Sortilèges
Tous les sorts pour Contacter

Rejeton Page 182



Grosse Araignée ressuscitée

Grosse Araignée ressuscitée

(Ennemi)

Valeurs dérivées
Impact +1D6
Points de Vie 16
Armure : 3 points pour la carapace dure de l'araignée

Compétences (sélection)
Discrétion 80%
Se cacher 50%

Combat (sélection)
Morsure 65 % / Dégâts 1D6 + venin VIR 14

Perte de SAN 1/1D8 points de SAN

Rejeton Page 181



Fille d'Atlach-Nacha

Fille d'Atlach-Nacha

Anciennement Cynthia Baxter

(Ennemi)

Valeurs dérivées
Impact +1D6
Points de Vie 18
Armure : 5 points pour la carapace dure de l'araignée

Combat (sélection)
Morsure 75 % / Dégâts 1D10 + venin VIR 20

Perte de SAN : 1/1D8 points de SAN. Assister à la métamorphose fait perdre 1/1D8 points de SAN supplémentaires.

Informations / pistes
Caverne d'Atlach-Nacha

Rejeton Page 181

Chasseur Tcho-Tcho

Chasseur Tcho-Tcho

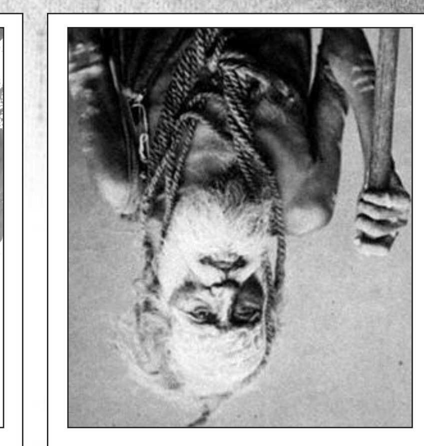
(Ennemi)

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 11
Santé Mentale 0

Compétences (sélection)
Athlétisme 70 %
Discrétion 85 %
Écouter 80 %
Pister 90 %
Se cacher 80 %
Trouver Objet Caché 75 %

Combat (sélection)
Arc de chasse 80 % / Dégâts 1D6 + 1 + flèches empoisonnées VIR 12
Fouet 75 % / Dégâts 1D3 + venin alcaloïde

Rejeton Page 178



Kshiram

Kshiram

Prêtre et chef de clan Tcho-Tcho

(Ennemi)

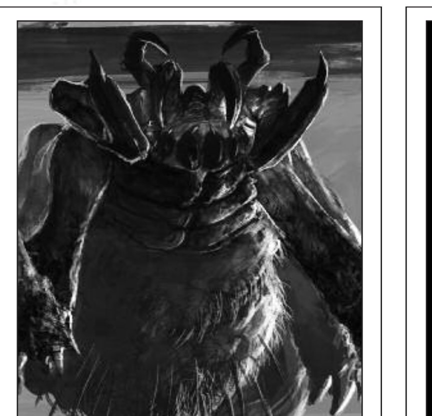
Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 12
Santé Mentale 0

Compétences (sélection)
Athlétisme 50 %
Discrétion 55 %
Écouter 90 %
Pister 70 %
Se cacher 90 %
Trouver Objet Caché 65 %

Combat (sélection)
Aarc de chasse 75 % / Dégâts 1D6 + 1 + flèches empoisonnées VIR 12
Fouet 75 % / Dégâts 1D3 + venin alcaloïde

Sortilèges
Atrophie d'un membre, Contacter Atlach-Nacha, Invoquer/Contrôler un Enfant d'Atlach-Nacha, Terrible Malédiction d'Azathoth

Rejeton Page 177



La chose dans la cage

La chose dans la cage

Une araignée de Leng

(Neutre)

Valeurs dérivées
Impact +3D6
Points de Vie 25
Mouvement 6
Armure 6 points pour le tégument

Combat (sélection)
Morsure 35 % / Dégâts 1D3 + venin VIR 17
Toile 55 %
La cible est prise au piège dans une toile de FOR 17

Perte de SAN 1/1D10 points de SAN

Rejeton Page 200



Afal

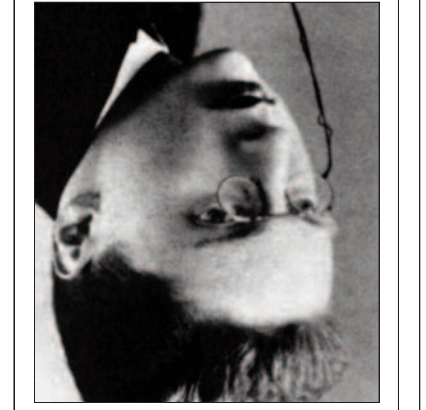
Afal

Haut prêtre du temple
des Dieux Très Anciens

(Neutre)

Informations / pistes
Sept livres cryptiques de Hsan et les *Manuscrits pnakotiques*

Rejeton Page 198



Nodar

Nodar

Assistant bibliothécaire de Tukor

(Neutre)

Informations / pistes
Le Cthaat Aquadingen

Rejeton Page 196



Tukor

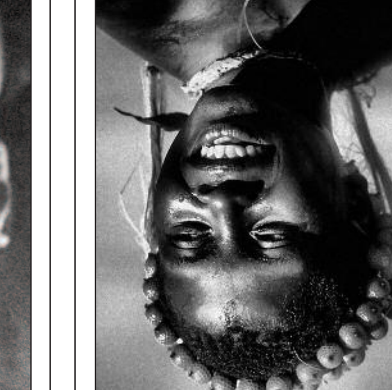
Tukor

Bibliothécaire d'Ulthar

(Neutre)

Informations / pistes
Assistant Nodar

Rejeton Page 196



Autochtone des Iles Andaman

Autochtone des Iles Andaman

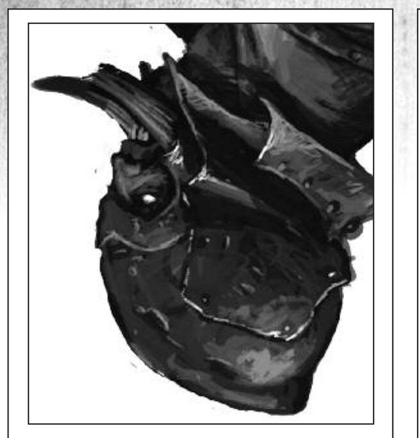
(Allié)

Valeurs dérivées
Impact -2
Points de Vie 10
Santé Mentale 60

Compétences (sélection)
Athlétisme 75 %
Discrétion 80 %
Dissimulation 80 %
Se cacher 90 %
Pister 90 %
Trouver Objet Caché 85 %

Combat (sélection)
Arc de chasse 85 % / Dégâts 1D6-1

Rejeton Page 164



Mairpl le Fort

Mairpl le Fort

Goule

(Allié)

Valeurs dérivées
Impact +4
Points de Vie 17
Mouvement 9

Compétence spécifique
Creuser un tunnel 60 %

Compétences (sélection)
Athlétisme 70 %
Discrétion 80 %
Écouter 80 %
Se cacher 75 %
Trouver Objet Caché 80 %

Combat (sélection)
Gourdin 75 % / Dégâts 1D8 + 4
Griffes 35 % / Dégâts 1D6 + 4
Morsure 35 % / Dégâts 1D6 + harcèlement

Informations / pistes
Marcheur du désert, princesse Horella

Rejeton Page 211



Grath

Grath

Goule, meneur du groupe

(Allié)

Valeurs dérivées
Impact +4
Points de Vie 15
Mouvement 9

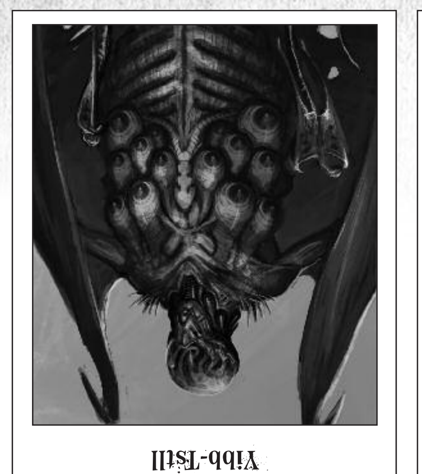
Compétence spécifique
Creuser un tunnel 70 %

Compétences (sélection)
Athlétisme 80 %
Discrétion 85 %
Écouter 70 %
Se cacher 75 %
Trouver Objet Caché 55 %

Combat (sélection)
Epée 55 % / Dégâts 1D6 +5
Bouclier 35 %
Pour parer uniquement
Griffes 30 % / Dégâts 1D6 + 4
Morsure 30 % / Dégâts 1D6 + harcèlement

Informations / pistes
Marcheur du désert, princesse Horella

Rejeton Page 210



Yibb-Tstll

Yibb-Tstll

Dieu Extérieur

(Neutre)

Valeurs dérivées
Impact +5D6
Points de Vie 50
Mouvement Tourne uniquement sur lui-même
Armure : 12 Points de Vie pour le manteau. Il en régénère 5 par tour. La perte de tous ses Points de Vie fait disparaître Yibb-Tstll, mais il peut se reformer ou réapparaître ailleurs.

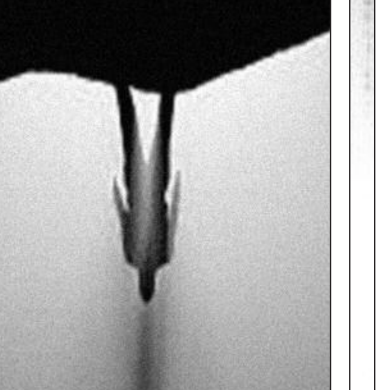
Combat (sélection)
Toucher 100 %
Perte drastique, renversement ou réponse cryptique à une question
Le Noir 100 % / Dégâts : suffocation

Sorts
Tous les sorts pour Contacter, Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Invoquer le Noir, D'autres si désiré

Perte de SAN
Il en coûte 1D6/1D20 points de SAN pour avoir vu Yibb-Tstll.

Informations / pistes
Némésis

Rejeton Page 205



Silhouette luminescente

Silhouette luminescente

Esprit de Philip Baxter

(Allié)

Rejeton Page 204



Nain inhumain

Nain inhumain

(Ennemi)

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 17
Santé Mentale 0

Compétences (sélection)
Athlétisme 75%
Discrétion 90 %
Se cacher 75 %

Combat (sélection)
Morsure 90 % / Dégâts 1D10
Fémur 90 % / Dégâts 1D8

Informations / pistes
RAS

Rejeton Page 203

Homme-Serpent

Homme-Serpent

(Ennemi)

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 12
Mouvement 8
Armure : 1 point d'écailles

Compétences (sélection)
Athlétisme 40 %
Discrétion 40 %
Écouter 35 %
Trouver Objet Caché 50 %

Combat (sélection)
Morsure 35 % / Dégâts 1D8 + 2 + venin de VIR 15
Epée 20 % / Dégâts 1D8 + 3

Sortilèges
Chant de Thoth, Contacter Yig, Poigne de Nyogtha, Infliger / Guérir la Cécité, Invoquer/Contrôler un Vagabond dimensionnel, Ressemblance

Rejeton Page 215



Larve amorphe de Tsathoggua

Larve amorphe de Tsathoggua

(Ennemi)

Valeurs dérivées
Impact +2D6
Points de Vie 18
Mouvement 12
Armure : immunisée contre toute arme physique. Elle ne peut être blessée que par des sorts, du feu ou des produits chimiques

Combat (sélection)
Fouet* 90 % / Dégâts 1D6
Tentacule** 60 % / Dégâts 2D6
Gourdin 20 % / Dégâts 2D6
Morsure***30 % / Dégâts spéciaux

Sortilèges
Contacter Tsathoggua

Perte de SAN : Voir une Larve amorphe peut provoquer une perte de 1/1D10 points de SAN.

Rejeton Page 214

Les Ghasts

Les Ghasts (X4)

(Ennemis)

Valeurs dérivées
Impact +2D6
Points de Vie 23
Mouvement 10
Armure : 3 points de peau

Compétences (sélection)
Discrétion 70 %

Combat (sélection)
Morsure 40 % / Dégâts 1D10
Bagarre 25 % / Dégâts 3D6 Chacun peut mordre et porter un coup par tour.

Perte de SAN : Voir un Ghast provoque une perte de 0/1D8 points de SAN.

Rejeton Page 213



Le Page

Le Page

Reflet onirique de Silas Patterson

(Neutre)

Rejeton Page 210



Ug l'Affamé

Ug l'Affamé

Goule

(Allié)

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 14
Mouvement 9

Compétence spécifique
Creuser un tunnel 60 %

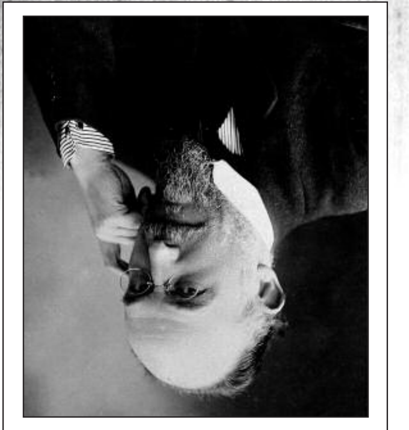
Compétences (sélection)
Athlétisme 60 %
Discrétion 50 %
Écouter 80 %
Se cacher 60 %
Trouver Objet Caché 65 %

Combat (sélection)
Morsure 60 % / Dégâts 1D6 + harcèlement
Griffes 55 % / Dégâts 1D6 + 2

Informations / pistes
Marcheur du désert, princesse Horella

Rejeton Page 211





Francis Wilson

Francis Wilson

Intellectuel et espion britannique

(Allié)

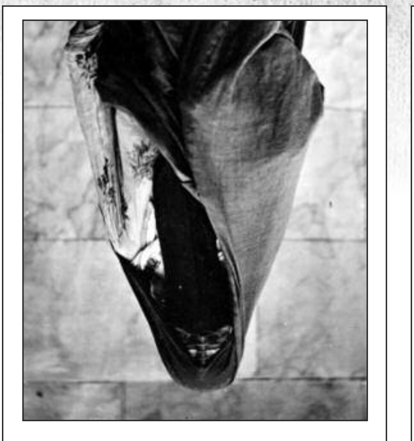
Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 12
Santé Mentale 54

Compétences (sélection)
Athlétisme 40 %
Astronomie 20 %
Trouver Objet Caché 60 %

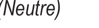
Combat (sélection)
Pistolet Luger modèle P08 70 % / Dégâts 1D10

Informations / pistes
Journal de Raspoutine, graine d'Azathoth

Rejeton Page 234



Horella



Horella

Princesse goule

(Neutre)

Rejeton Page 223



Bombel

Bombel

Gug

(Ennemi)

Valeurs dérivées
Impact +6D6
Points de Vie 45
Mouvement 10
Armure : 8 points de peau, de cheveux et de cartilage.

Compétences (sélection)
Écouter 30 %
Trouver Objet Caché 45 %

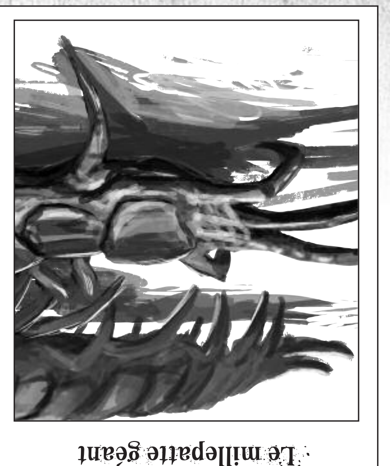
Combat (sélection)
Morsure 65 % / Dégâts 1D10
Quatre griffes 45 % / Dégâts 4D6 chacune (aucun Impact)
Piétinement 25 % / Dégâts 7D6

Perte de SAN Voir un gug provoque une perte de 0/1D8 points de SAN.

Note : Bombel terrorisé par les goules :
-20 % à tous les tests
s'enfuit au bout de 5 tours

Informations / pistes
RAS

Rejeton Page 222



Le millepatte géant

Le millepatte géant

(Ennemi)

Valeurs dérivées
Impact +3D6
Points de Vie 30
Mouvement 7
Armure : 8 points de carapace segmentée, sauf sur le ventre, dénué de protection.

Compétences (sélection)
Écouter 80 %

Combat (sélection)
Pinces 60 % / Dégâts2D6 + venin de PUI 10

Perte de SAN : Voir un millepatte géant provoque une perte de 0/1D6 points de SAN.

Rejeton Page 217

Femme-Serpent

Femme-Serpent

(Ennemie)

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 10
Mouvement 8
Armure : 1 point d'écailles

Compétences (sélection)
Athlétisme 50 %
Discrétion 30 %
Écouter 45 %
Trouver Objet Caché 60 %

Combat (sélection)
Morsure 35 % / Dégâts 1D8 + venin de VIR 15
Epée 20 % / Dégâts 1D8 + 1

Sorts
Concocter le Breuvage de l'Espace, Contacter Yig, Hypnotisme, Poussière Funeste d'Hermès Trismégiste, Repousser le Mal, Ressemblance

Rejeton Page 216



Ivan Daryev

Ivan Daryev

Agent de la GPU

(Ennemi)

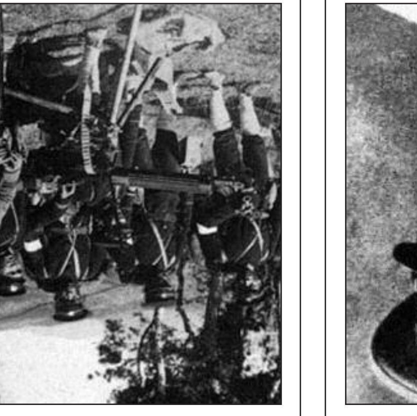
Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 16
Santé Mentale 65

Compétences (sélection)

Athlétisme	60 %
Discrétion	65 %
Dissimulation	65 %
Écouter	45 %
Se cacher	65 %
Trouver Objet Caché	65 %

Combat (sélection)
Arts martiaux85 % / Dégâts spéciaux
Pistolet 9mm 85 % (Daryev en a deux) / Dégâts 1D10
Bagarre 75 % / Dégâts 1D3 + 2
Long couteau 65 % / Dégâts 1D4 + 4

Rejeton Page 244



Les soldats chinois

Les soldats chinois (X8)

(Ennemis)

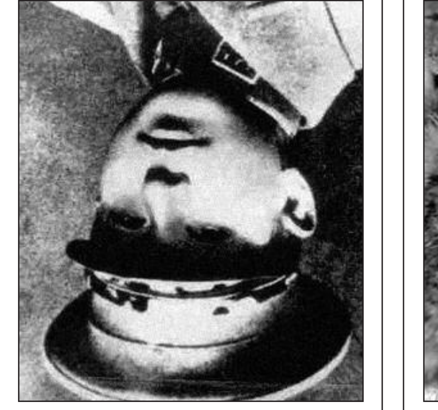
Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 11
Santé Mentale 55

Compétences (sélection)

Athlétisme	30 %
Discrétion	20 %
Écouter	30 %
Se cacher	20 %
Trouver Objet Caché	30 %

Combat (sélection)
Bagarre 25 % / Dégâts 1D3
Fusil 6.5mm 30 % / Dégâts 2D6 + 2

Rejeton Page 242



Lieutenant Chang Tzu

Lieutenant Chang Tzu

Officier de l'armée chinoise

(Ennemi)

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 13
Santé Mentale 50

Compétences (sélection)

Athlétisme	30 %
Discrétion	25 %
Écouter	30 %
Se cacher	40 %
Trouver Objet Caché	40 %

Combat (sélection)
Arts martiaux 60 % / Dégâts 2D3 (coups de poing), 2D6 (coups de pied)
Couteau 40 % / Dégâts 1D4 + 2
Pistolet 8mm 40 % / Dégâts 1D8

Rejeton Page 242



Léopard des neiges

Léopard des neiges

(Ennemi)

Valeurs dérivées
Impact +1D6
Points de Vie 15
Mouvement 12
Armure : 1 Point de fourrure

Compétences (sélection)

Discrétion	90 %
Escalade	80 %
Saut	90 %
Se cacher	80 %

Combat (sélection)
Morsure 35 % / Dégâts 1D10
Griffes avant 65 % / Dégâts 2D6
Griffes arrière 80 % / Dégâts 3D6

Rejeton Page 230

Lha-Bzang

Lha-Bzang

Domden et mystique tibétain

(Neutre)

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 9
Santé Mentale 50

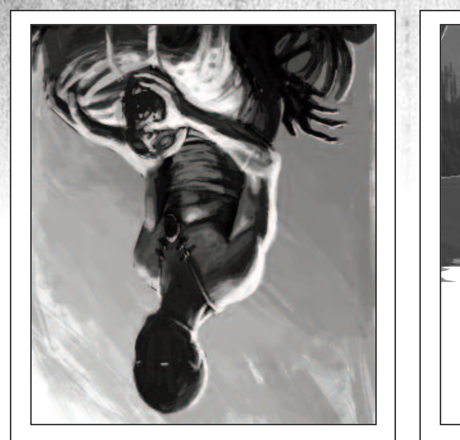
Compétences (sélection)

Athlétisme	10%
Écouter	55 %
Sciences occultes	65 %
Trouver Objet Caché	60 %

Combat (sélection)
Hache cérémonielle 80 % / Dégâts 1D6 + 1

Informations / pistes
Temple de Nen-mka

Rejeton Page 237



L'homme de la montagne

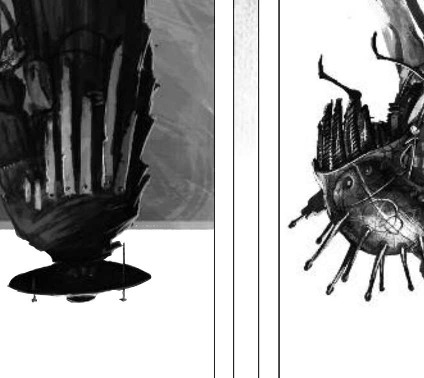
L'homme de la montagne

Saint homme

(Neutre)

nformations / pistes
Princesse Horella, Contrées du rêve.

Rejeton Page 219



Le Marcheur du désert de pierres

Le Marcheur du désert de pierres

Forme onirique d'Eibon

(Neutre)

Informations / pistes
Sort d'Eibon, Némésis, Père fantôme

Rejeton Page 218



Guerrier Mi-Go (X4)

Guerrier Mi-Go (X4)

(Ennemi)

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 13
Mouvement 6/8 (Vol)

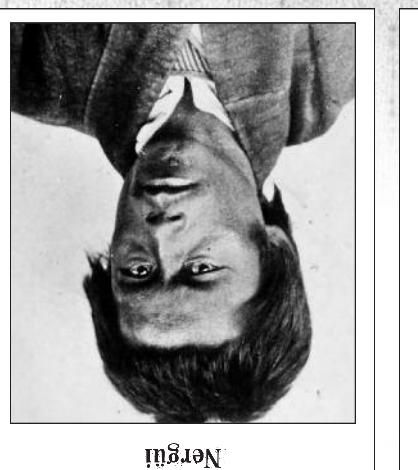
Protection : Aucune, mais les armes pouvant empaler n'infligent que des dégâts minimums.

Compétences (sélection)
Écouter 65 %
Trouver Objet Caché 60 %
Vigilance 60 %

Combat (sélection)
Pinces (x2) 40% / Dégâts 1D6+2 + agripper
Pistolet-crochet 60% / Dégâts 2D6

Perte de SAN : voir un Mi-Go coûte 0/1D6 points de SAN

Rejeton Page 249



Nergüi

Nergüi

Brigand enrôlé par Daryev

(Ennemi)

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 12
Santé Mentale 60

Compétences (sélection)
Athlétisme 30 %
Discrétion 30 %
Écouter 45 %
Pister 45 %
Se cacher 40 %
Trouver Objet Caché 40 %

Combat (sélection)
Fusil cal. 30-0660 % / Dégâts 2D6+4
Bagarre 35 % / Dégâts 1D3 +2
Couteau 45 % / Dégâts 1D4 + 2

Rejeton Page 246

Gantulga

Gantulga

Brigand enrôlé par Daryev

(Ennemi)

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de Vie 13
Santé Mentale 55

Compétences (sélection)
Athlétisme 50 %
Discrétion 35 %
Écouter 45 %
Se cacher 35 %
Trouver Objet Caché 45 %

Combat (sélection)
Fusil cal. 30 45 % / Dégâts 2D6+2
Bagarre 35 % / Dégâts 1D3 Armes blanches : couteau 35 % / Dégâts 1D4 + 2

Rejeton Page 245

Comment utiliser ces chevalets ?

Reprenant l'excellente idée de Nicolas Tauzin pour la campagne des *Masques de Nyarlathotep*, voici les chevalets PNJ du *Rejeton d'Azathoth* !
Il suffit pour le Gardien de découper les planches de PNJ (après en avoir fait une copie), de les plier comme indiqué par les pointillés, et, lors de la campagne, de les déposer sur le dessus de l'écran à chaque rencontre avec le groupe de joueurs :

- côté illustration pour les joueurs
- côté caractéristiques et informations pour le Gardien

Ainsi, durant la partie, les joueurs ont le portrait du PNJ ou de la créature qu'ils croisent sous les yeux, et le Gardien ses caractéristiques, facilitant l'immersion en cours de partie.



1920

Le Rejeton d'Azathoth

Le présent écran en trois volets est un supplément de jeu au **Rejeton d'Azathoth**, la grande campagne pour ***L'Appel de Cthulhu.***

Ce supplément contient une illustration originale de Marc Simonetti et surtout un livret noir et blanc de 20 pages regroupant les fiches « résumés » et « portraits » des 80 personnages non joueurs et créatures de la campagne, que les investigateurs pourront rencontrer.

Découpées et placées à cheval sur l'écran, ces fiches facilitent l'interaction avec les diverses scènes.

Sur les hauteurs du Montana, aux Etats-Unis, un observatoire astronomique scrute l'inconnu insondable et froid. Dans la nuit cosmique, des yeux avides se tournent vers lui… A Providence, un décès mystérieux vient hanter l'esprit des investigateurs…

Ne laissez pas entrer dans notre monde
Le Rejeton d'Azathoth

Prix public conseillé **22 €**

ISBN : 978-2-917994-65-8

9 782917 994658





WWW.SANS-DETOUR.COM





Compétences
LdB p. 41/p. 71

Compétence	Base
Connaissance	
Bureaucratie	10 %
Culture artistique*	10 %
Langue maternelle*	ÉDU x5 %
Langues*	00 %
Mythe de Cthulhu	00 %
Sciences de la terre*	00 %
Sciences de la vie*	00 %
Sciences formelles*	00 %
Sciences humaines*	00 %
Sciences occultes	05 %
Savoir-faire	
Bricolage	20 %
Criminalistique	00 %
Hypnose	05 %
Médecine	05 %
Métier*	05 %
Photographie	10 %
Pratique artistique*	05 %
Premiers soins	30 %
Psychanalyse	00 %
Survie	00 %
Sensorielle	
Bibliothèque	25 %
Discrétion	10 %
Dissimulation	15 %
Écouter	25 %
Orientation	10 %
Pister	10 %
Psychologie	05 %
Se cacher	10 %
Trouver Objet Caché	25 %
Vigilance	25 %
Influence	
Baratin	05 %
Contacts & Ressources	10 %
Crédit	15 %
Imposture	00 %
Interroger	10 %
Jeu*	10 %
Négociation	05 %
Perspicacité	INT x2 %
Persuasion	15 %
Savoir-vivre	ÉDU x2 %
Action	
Armes à feu*	20 %
Armes blanches*	20 %
Armes exotiques*	00 %
Artillerie*	15 %
Athlétisme	15 %
Conduite*	20 %
Corps à corps*	DEX x 2 %
Équitation	05 %
Navigation	00 %
Piloter*	00 %

Illustration : Marc Simonetti • Maquette : Christian Grussi • Editions Sans Détour 2013 • www.sans-detour.com

Statistiques des PNJ
LdB p. 206/ p.306

	Faibles	Ordinaires	Supérieurs
Carac. Principale	14	16	18
Carac. Moyenne	10	12	14
Attribut Moyen	60 %	70 %	80 %
Points de Vie	8	12	16
Impact	-2	0	+2
Sa spécialité	50 %	75 %	90 %
Catégories de compétences			
- Principale	50 %	50 %	75 %
- Secondaire	25 %	50 %	50 %
- Usuelle	25 %	25 %	50 %
- Usuelle	10 %	25 %	25 %
- Faible	10 %	10 %	25 %

Vitesses de déplacement
LdB p. 34 / p.68

Marcher	5 m/round	catégorie de vitesse x 1
Courir	10 m/round	catégorie de vitesse x 2
Sprinter	20 m/round	catégorie de vitesse x 3

Douleur
LdB p. 98 / p. 147

Douleurs Brusques
- **Douleur vive** Perd sa prochaine phase d'action et -10 % à toutes les actions du personnage
- **Douleur aiguë** Perd sa prochaine phase d'action et -20 % à toutes les actions du personnage

Douleurs Lancinantes
- **Douleur sourde** -10 % à toutes ses actions
- **Douleur intense** -20 % à toutes ses actions

États de santé
LdB p. 95 / p. 143

Apathique	-10 % à toutes ses actions
Aphone	-20 % à la catégorie de compétences *Influence*
Assourdi	-20 % à tous les tests concernant l'écoute et la communication
Aveuglé	-20 % aux catégories *Action, Savoir-faire* et *Sensorielles* (exception faite de la compétence Écouter), et -10 % à la catégorie Influence
Désorienté	-10 % aux compétences des catégories *Sensorielle* et *Savoir-faire*
Engourdi	-20 % à toutes ses actions
Épuisé	-20 % à la catégorie de compétences *Action* et -10 % à toutes les autres
Étourdi	-20 % à toutes ses actions
Fatigué	-10 % à la catégorie de compétences *Action*
Fiévreux	-20 % à toutes ses actions. Au début de chaque round, il peut effectuer un test de Volonté. En cas de réussite, il peut ignorer ce malus pendant une minute
Hébété	-20 % aux catégories de compétences *Connaissance* et *Savoir-faire*
Inconscient	Toute attaque au corps à corps est automatiquement un coup critique
Irrité	-10 % aux catégories de compétences *Action* et *Influence*
Nauséeux	-10 % à toutes ses actions. Au début de chaque round, il peut effectuer un test de Volonté. En cas de réussite, il peut ignorer ce malus pendant une minute
Paralysé	Ne peut utiliser aucune compétence physique
Vomissement	Le fait de vomir engendre une perte d'un 1D3 round. En cas d'attaque, il sera automatique *Pris au dépourvu*

Chocs psychologiques
LdB p. 104 / p. 154

D100	Choc	L'investigateur…
01-05	**Prostration**	… reste prostré dans un recoin, recroquevillé sur lui-même, ne pouvant effectuer aucune action durant ce temps
06-15	**Évanouissement**	… perd connaissance et tombe à l'endroit où il se tient. Il ne peut effectuer aucune action durant ce temps
16-30	**Amnésie partielle**	… ne se souvient de rien du tout. Durant le temps de crise, le joueur devra quitter la pièce et confier sa fiche au gardien qui l'interprète comme s'il s'agissait du joueur.
31-50	**Perte de coordination**	… subit un malus de -20 % à toutes les actions. Il a du mal à cordonner ses mouvements et ses pensées
51-70	**Panique**	… subit un malus de -10 % à toutes les actions. Il se sent submergé par la peur
71-85	**Crise hystérique**	… subit un malus de -20 % à toutes les actions. Il hurle et agit de manière incohérente
86-95	**Fuite irrationnelle**	… fuit, aussi vite et aussi loin que possible, totalement submergé par une peur irrationnelle et profonde. Il ne peut rien faire d'autre durant ce temps
96-00	**Crise de démence**	… perd toute notion de réalité et fonce tête baissée pour frapper comme un dément, avec tous les moyens possibles, l'objet de sa peur. La seule action possible est de porter des *Coups furieux*

Signification des points d'Aplomb
LdB p. 102 / p. 152

Points	L'investigateur…
1	... a déjà été confronté à des situations horribles
2	... a l'habitude des situations stressantes, comme un médecin ou un ancien combattant
4	... a souvent été confronté à l'horreur, est habitué. Il a peut-être fait la guerre
6	... est détaché. Pour lui l'horreur est banale, la réalité quotidienne lui semble irréelle
8 et +	... est blasé, il en a trop vu. Il lui en faut beaucoup pour le faire réagir !

État de Santé Mentale
LdB p. 101 / p. 150

Score de SAN	L'investigateur est…
SAN initiale	Il est équilibré, avec plus ou moins de fragilité face à l'horreur
Moitié	-10 % en social. Il est en décalage avec la société. On dit de lui qu'il vit dans son monde…
Quart	-20 % en social. Il est déphasé par rapport aux normes sociales en usage. On dit de lui qu'il est excentrique, asocial, ou simplement bizarre
5 points ou moins	Il ne ressent plus aucun intérêt pour ses congénères, vit dans sa bulle et n'a quasiment plus aucun lien avec la société
0 points	Il est totalement déconnecté de la réalité admise par ses congénères. L'investigateur devient un PNJ interprété par le gardien

Quels attributs pour quelles compétences ?
LdB p. 75 / p.119

Connaissance	Connaissance, Intuition
Savoir faire	Connaissance, Intuition, Agilité
Sensorielle	Intuition
Influence	Connaissance, Prestance
Action	Agilité, Connaissance, Puissance

Les règles qui prévalent en toutes circonstances

- **Une action immanquable, évidente ou triviale réussit toujours**
- **Une action impossible échoue toujours**
- **Pour tous les autres cas, les actions incertaines, il faut faire un test de compétence**
- **Lorsqu'il est impossible de faire un test de compétence, faites un test d'attribut**
- **Une réussite critique bat toujours une réussite spéciale, qui elle-même bat toujours une réussite normale**
- **Si plusieurs options sont disponibles, favorisez toujours l'investigateur**

Niveaux de compétence
LdB p. 192/p. 292

Amateur	25 %
Professionnel	50 %
Expert	75 %

Niveaux d'adversité
LdB p. 74 / p.118

Adversité	Niveau	Exemple de PNJ
Faible	10 %	Un néophyte ou un individu facile à convaincre
Modérée	25 %	Un amateur ou individu réticent
Importante	50 %	Un professionnel ou individu qui a les idées bien arrêtées
Forte	75 %	Un expert ou une personne butée
Intense	90 %	Un génie ou fanatique religieux

Test simple
LdB p. 71 / p. 116

Sont des tests de pourcentage que l'on compare au niveau de l'investigateur dans une compétence donnée.

Test en opposition
LdB p. 71 / p. 116

Chaque personnage impliqué dans la confrontation effectue un test de compétence normalement, comme dans le cas d'un test simple, sauf que pour déterminer lequel l'emporte, on compare les qualités de réussite de chacun. Celui qui obtient la meilleure qualité l'emporte.

Cumul des bonus
LdB p. 72 / p. 117

À partir d'un niveau professionnel (50 % ou plus dans la compétence), si les **modificateurs cumulés dépassent +20 %** (deux modificateurs ou plus), le personnage bénéficiera d'une **réussite automatique**. Il en est de même si le total des bonus et du niveau de compétence dépasse 100 %.

Cumul des malus
LdB p. 72 / p. 117

Si les **modificateurs cumulés dépassent -20 %** (deux modificateurs ou plus), il faut alors obtenir une **réussite spéciale**. En cas de réussite à ce test, le résultat sera considéré comme une réussite normale et non comme une réussite spéciale.

Utiliser les caractéristiques et les attributs pour quoi faire ?
LdB p. 34 / p. 68

Carac.	Attribut	
FOR	Puissance	Faire un bras de fer, soulever des charges, retenir un individu au-dessus du vide,…
CON	Endurance	Résister aux maladies, à la fatigue, aux poisons,…
INT	Intuition	Intuition, sixième sens, résoudre des problèmes de logique, de compréhension,…
DEX	Agilité	Déterminer l'ordre d'action, effectuer des manipulations délicates, rattraper un objet qui tombe,…
APP	Prestance	Jouer de son charme, capter un auditoire, se faire remarquer,…
TAI	Corpulence	Franchir des endroits étroits ou fragiles, se cacher derrière des objets,…
ÉDU	Connaissance	Connaissances générales ou triviales, actualité, savoir se tenir,…
POU	Volonté	Faire preuve de volonté, garder son sang-froid,…

Circonstances
LdB p. 72 / p.117

Mod.	Circonstances	Exemples
-20 %	**Exécrables**	Tirer de nuit sur cible mobile, crocheter la serrure d'un coffre-fort, repérer un individu perdu en plein blizzard, écouter une conversation dans une usine assourdissante, avancer sur une corniche glissante, utiliser une batterie de cuisine pour faire une analyse chimique délicate,…
-10 %	**Mauvaises**	Tirer de nuit sur cible, crocheter une serrure particulièrement bien conçue, repérer un individu dans une foule, écouter une conversation dans une soirée animée, progresser sur un terrain boueux, utiliser un couteau de chasse en lieu et place d'un scalpel,…
+10 %	**Favorables**	Tirer sur cible immobile, crocheter une serrure de qualité médiocre, repérer un individu de 2,20 m dans une foule, escalader un mur avec de nombreuses prises, utiliser un tournevis de précision pour réparer une montre,…
+20 %	**Optimales**	Suivre un flâneur qui ne se méfie pas, crocheter une serrure primitive, repérer un individu dans un bar presque vide, escalader une paroi qui forme un escalier naturel, avoir à disposition un laboratoire moderne pour faire des analyses,…

L'échelle temporelle
LdB p. 80 / p. 125

Dénomination	Durée	Actions usuelles
Immédiate	Secondes à minute	Fouiller un bagage ou un meuble, décrypter un code évident, réparer une arme enrayée, demander son chemin à un agent de police,…
Rapide	Minutes à heure	Fouiller une pièce, un petit appartement ou une pile de livres, décrypter un code facile, réparer une petite panne mécanique ou fabriquer une arme primitive, recueillir un témoignage,…
Longue	Heures à journée	Fouiller un grand appartement ou une petite bibliothèque d'un particulier, analyser des fibres, décrypter un code ou, éplucher les livres de compte d'une société, démonter et réparer un moteur, interroger un suspect pour obtenir des aveux ou négocier un contrat,…
Très longue	Journées à semaine	Fouiller une maison, un manoir ou une bibliothèque conséquente, décrypter un code complexe ou décortiquer les archives d'un journal, construire un véhicule simple, cuisiner un suspect récalcitrant ou négocier un important contrat,…
Interminable	Semaines à mois	Fouiller les ruines d'une cité ou une bibliothèque cyclopéenne, décrypter un code réputé inviolable ou cataloguer les ouvrages issus d'un riche collectionneur, construire un véhicule complexe, conduire des négociations diplomatiques,…

Probabilité de chances
LdB p. 78 / P; 123

Estimation	% de chances	Trouver un ouvrage rare dans la bibliothèque…
Fortes chances	75 % ou plus	… de la Miskatonic University
Une chance sur deux	50 %	… d'une grande ville
Peu probable	10 à 20 %	… d'une petite ville
Improbable	1 à 5 %	… d'un village paumé

Les indications des **numéros de page** renvoyant aux règles attenantes indiquent, pour le 1e numéro, le livre de base 6e édition française, et pour le second, le livre de base - 30e anniversaire

Round

Déclaration d'intention
Dans l'ordre croissant d'initiative

↓

Phase 1
Résolution des actions dans l'ordre d'initiative

↓

Phase 2
Résolution des actions dans l'ordre d'initiative

↓

Nouveau round

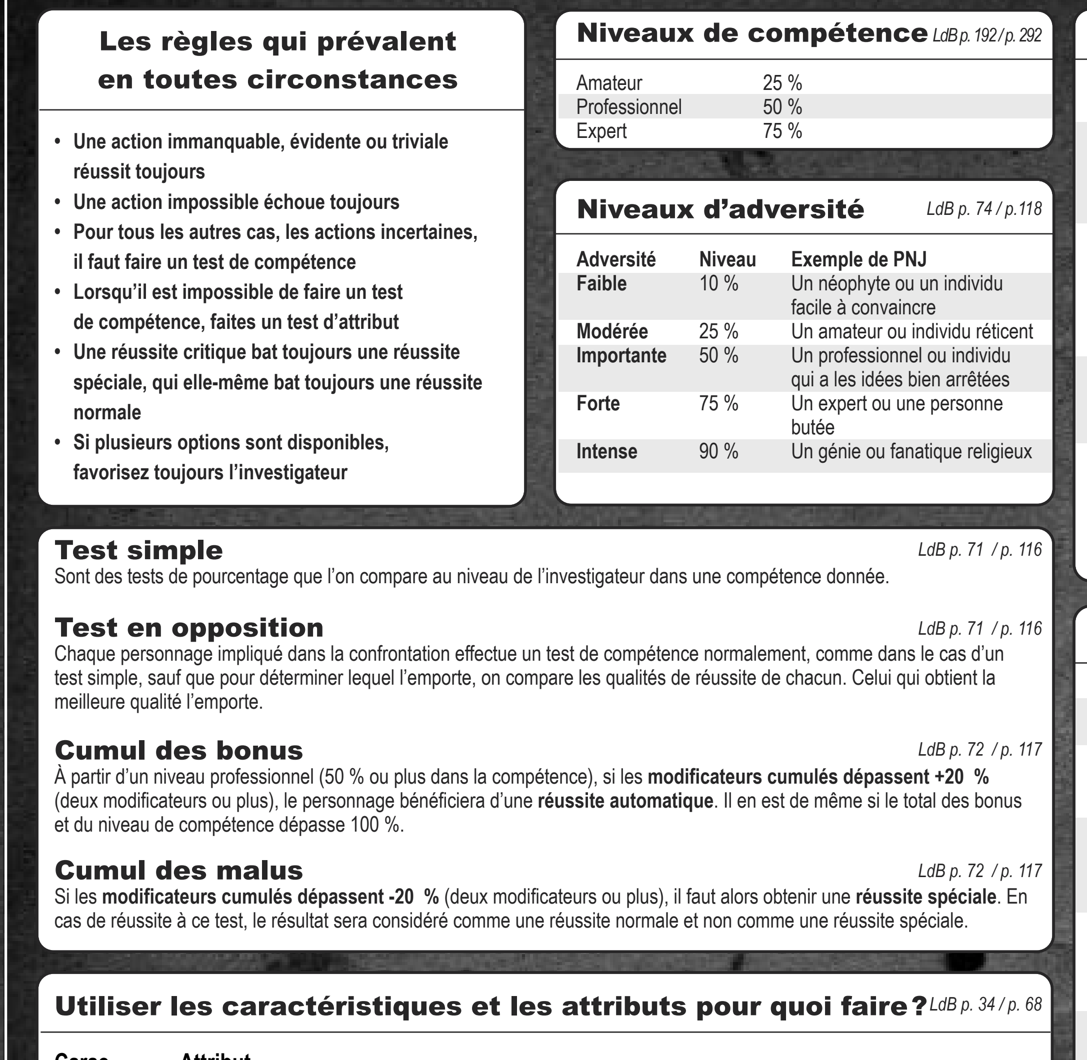
Changement d'intention
-20 % à l'action

Surpris
Perte de la première phase d'action. Ne peut agir qu'à la seconde

Pris au dépourvu
Ne peut agir qu'au round suivant

Action gratuite
Action supplémentaire en cas de réussite particulière

Portée efficace des armes et modificateurs
LdB p. 91 / p. 137



Qualité de réussite en combat
LdB p. 86 / p. 131

Attaque

Maladresse : Le personnage perd son arme, blesse un allié, est déséquilibré,...

Réussite spéciale : Une zone particulièrement sensible a été touchée : **Dégâts maximisés + Douleur vive**. Perte de la prochaine phase d'action et malus de -10 %

Réussite critique : Le coup a touché une zone vitale : **Dégâts maximisés** + **Douleur aiguë**. Perte de la prochaine phase d'action et malus de -20 % + **Hémorragie**

Défense (esquive ou parade)

Maladresse : Considérée comme une réussite spéciale de l'adversaire

Réussite spéciale : Défense supplémentaire (**action gratuite**) contre la prochaine attaque qui le prend pour cible jusqu'à la fin du round suivant

Réussite critique : Contre-attaque. Cette attaque supplémentaire qui est une **action gratuite** a lieu immédiatement. L'adversaire ne peut se défendre qu'en renonçant à une autre action (s'il en a encore la possibilité) et il subit le malus de -20 %

Possibilités d'action dans un round
LdB p. 83 / p. 128

- **Attaquer**
- **Se défendre**
- **Se déplacer**
- **Exécuter une action gratuite**
- **Faire autre chose.** Cela comprend utiliser une compétence, recourir à un attribut ou à une caractéristique, etc.

Empoignades
LdB p. 89 / p. 136

Type	Attributs	Effets
Strangulation	Puissance contre Puissance	Suffocation + 1D3 dégâts
Immobilisation	Puissance contre Agilité	Immobilisé
Projection	Puissance contre Corpulence	1D3 dégâts
Désarmement	Agilité contre Agilité	
Torsion	Puissance contre Puissance	

Arts martiaux
LdB p. 89 / p. 136

- **Coup violent :** Les dégâts à mains nues sont doublés
- **Coup douloureux :** Dégâts normaux + douleur vive
- **Manœuvre de lutte :** Le personnage peut appliquer n'importe laquelle des manœuvres d'empoignade décrites

Les armes improvisées
LdB p. 88,93 / p. 135,141

Arme improvisée	Dégâts	Exemple
Très petite	1D2	Ciseaux, coupe-papier, tournevis, talon aiguille,…
Petite	1D3	Couteau de cuisine, lime, pic à glace, crochet à viande, fourchette, truelle,…
Moyenne	1D4	Bouteille cassée, marteau, pierre lancée, brique, poêle à frire, couperet à viande, chaîne, branche,…
Grosse	1D6	Chaise, tabouret, étagère renversée, miroir, tisonnier, faucille, couteau de boucher, clef anglaise, démonte pneu, pied-de-biche,…
Très grosse	1D8	Hache de bûcheron, hache d'incendie, faux, pioche,…

Les armes simplifiées
LdB p. 93 / p. 141

Armes à feu

Type	Dégâts	Portée	Cadence	Chargeur*
Pistolet/Revolver de petit calibre	1D6	Courte	3	8/6
Pistolet/Revolver de gros calibre	1D10 +2	Proche	3	10/6
Fusil (chevrotine)	2D6	Proche	2	2
Mitraillette	1D10 +2	Proche	5	30
Carabine (balle)	2D6 +2	Loin	4	8
Fusil d'assaut	2D8	Loin	5	30

**: Lorsque deux chiffres sont indiqués, le premier est valable pour les armes automatiques (chargeur) et le second pour les armes à barillet*

Armes blanches

Type	Dégâts	Portée
Poignard	1D4 +2	Contact
Matraque	1D6	Contact
Batte de Base-Ball	1D8	Contact
Canne épée, sabre	1D6	Contact
Hache	1D8 +2	Contact
Couteau de lancer	1D4	Proche
Arbalète	2D6 +2	Proche
Javelot	1D8 +1	Proche
Arc	1D8	Loin

Armes naturelles

Pied	1D6 + Impact
Poing	1D3 + Impact
Tête	1D4 + Impact

Explosifs

Type	Dégâts	Portée
Grenade à main	4D6	Proche
Bâton de dynamite	5D6	Proche
Cocktail Molotov	2D6 + feu	Proche
Plastique	6D6	Proche

Protections

Armure	Protection	Gêne
Années vingt		
Armure médiévale	4	- 20 %
Veste en cuir	1	0
Gilet pare-balles	4	-20 %
Moderne		
Gilet pare-balles	8	-10 %
Tenue de déminage	15	-20 %

Abris
LdB p. 87 / p. 133

Type d'abri	Exemple	Au corps à corps*	À distance
Abri léger	Debout derrière un muret	—	-10 %
Abri important	Debout derrière un arbre	-10 %	-20 %
Abri très important	Accroupi derrière un tas de sacs de sable	-20 %	Réussite spéciale

** Concerne également les attaques à distance effectuées à bout portant*